

Analisis Dan Perancangan Desain *User Interface* (UI) Dan *User Experience* (UX) Dalam Aplikasi “KERJAKU” Dengan Menggunakan *Metode Design Thinking*

TUGAS AKHIR



**Mumtaz Aaliyah Fasya
1202001025**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2024**

Analisis Dan Perancangan Desain *User Interface* (UI) Dan *User Experience* (UX) Dalam Aplikasi “KERJAKU” Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Informatika**



**UNIVERSITAS
BAKRIE**

**Mumtaz Aaliyah Fasya
1202001025**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Mumtaz Aaliyah Fasya

NIM : 1202001025

Tanda Tangan :



Tanggal : 16 April 2024


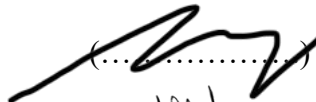

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Mumtaz Aaliyah Fasya
NIM : 1202001025
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Analisis Dan Perancangan Desain User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Dalam Aplikasi “KERJAKU” Dengan Menggunakan Metode Design Thinking

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Iwan Adhicandra, S.T., MSc, Ph.D., SMIEEE (.....)
Penguji 1 : Prof. Dr. Hoga Saragih, ST, MT (.....)
Penguji 2 : Albert Arapenta Sembiring, S.T., M.KOM (.....)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 22 Agustus 2024

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Program Studi Informatika pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Bakrie. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Iwan Adhicandra, S.T., MSc, MIEEEE, MACM selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini sekaligus
- 2) Orang tua saya, yang telah memberikan dukungan moral, doa, dan materi selama saya menempuh pendidikan ini. Tanpa kasih sayang dan dukungan mereka, saya tidak akan mampu menyelesaikan pendidikan ini.
- 3) Teman-teman Program Studi Informatika angkatan 2020, yang telah kebersamai saya selama empat tahun terakhir ini. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dan semangat yang kalian berikan.

Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yang baik kepada semua pihak yang membutuhkan dan juga semoga penelitian dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, terutama untuk program studi Informatika Universitas Bakrie.

Bekasi, 16 April 2024



Mumtaz Aaliyah Fasya

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Mumtaz Aaliyah Fasya
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Analisis Dan Perancangan Desain *User Interface* (UI) Dan *User Experience* (UX) Dalam Aplikasi “KERJAKU” Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 16 April 2024



Mumtaz Aaliyah Fasya

“Analisis Dan Perancangan Desain *User Interface* (UI) Dan *User Experience* (UX) Dalam Aplikasi “KERJAKU” Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*”

Mumtaz Aaliyah Fasya

ABSTRAK

Berkembangnya teknologi memberikan perubahan yang besar pada sektor ketenagakerjaan. Proses pencarian kerja yang awalnya berjalan secara konvensional lewat surat kabar atau brosur kini sudah beralih ke platform digital mulai dari sosial media hingga aplikasi khusus pencari kerja. Penelitian ini mengkaji aplikasi pencari kerja KERJAKU yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat umum mencari pekerjaan. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang dimulai dari tahap, *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga *test*. Penelitian ini mengimplementasikan *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji coba kelayakan *prototype* aplikasi KERJAKU. Dengan menggunakan *design thinking*, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kegunaan, aksesibilitas dan pengalaman pengguna baik secara visual maupun fungsional. Dengan menggunakan *design thinking*, *prototype* aplikasi KERJAKU mampu membantu pengguna untuk mendapatkan pekerjaan.

Kata Kunci: Pencarian Kerja, KERJAKU, *Design Thinking*, Lowongan Kerja.

"Analysis and Design of User Interface (UI) and User Experience (UX) in the "KERJAKU" Application Using the Design Thinking Method"

Mumtaz Aaliyah Fasya

ABSTRACT

The development of technology has brought major changes to the employment sector. The job search process which initially ran conventionally has now shifted to digital platforms ranging from social media to special applications for job seekers. This research examines the KERJAKU job search application which aims to make it easier for the general public to find work. This research uses the Design Thinking method which starts from the stages, empathize, define, ideate, prototype, to test. This research implemented the System Usability Scale (SUS) to test the feasibility of the KERJAKU application prototype. By using design thinking, the KERJAKU application prototype is able to help users find job.

Keywords: Job Search, KERJAKU, Design Thinking, Job Vacancies.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
UNGKAPAN TERIMA KASIH	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penelitian	3
BAB II	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 <i>Human-Computer Interaction (HCI)</i>	8
2.3 <i>User Interface (UI)</i>	9
2.4 <i>User Experience (UX)</i>	9
2.5 <i>Design Thinking</i>	10
2.5.1 <i>Emphasize</i>	12
2.5.1.1 Wawancara	12
2.5.1.2 Observasi	12
2.5.2 <i>Define</i>	13
2.5.2.1 <i>How Might We</i>	13
2.5.2.2 <i>User Persona</i>	13
2.5.3 <i>Ideate</i>	14

2.5.3.1 <i>Brainstorming</i>	14
2.5.3.2 <i>Affinity Diagram</i>	14
2.5.3.3 <i>Prioritization Idea</i>	15
2.5.3.4 <i>User flow</i>	16
2.5.4 <i>Prototype</i>	16
2.5.4.1 <i>Low-Fidelity Prototype</i>	16
2.5.4.1 <i>High-Fidelity Prototype</i>	16
2.5.5 <i>Test</i>	16
2.6 <i>Wireframe</i>	16
2.7 <i>Mockup</i>	17
2.8 <i>Aplikasi Mobile</i>	17
2.9 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	18
2.10 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	21
2.11 <i>Skala Likert</i>	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 <i>Kerangka Penelitian</i>	23
3.2 <i>Alat Penelitian</i>	24
3.3 <i>Objek Penelitian</i>	24
3.4 <i>Identifikasi Masalah</i>	25
3.5 <i>Studi Literatur</i>	25
3.6 <i>Metode Penelitian</i>	25
3.7 <i>Evaluasi dan Penyusunan Tugas Akhir</i>	63
3.8 <i>Jadwal Penelitian</i>	64
3.8 <i>Tolak Ukur</i>	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1 <i>Identifikasi Masalah</i>	66
4.3 <i>Design Thinking</i>	66
4.3.1 <i>Emphatize</i>	66
4.3.1.1 <i>Observasi</i>	67
4.3.1.2 <i>Penentuan Kriteria Narasumber Wawancara</i>	67
4.3.1.3 <i>Wawancara</i>	68
4.3.2 <i>Define</i>	70
4.3.2.1	70

4.3.2.2 <i>How Might We</i>	71
4.3.3 Ideate	71
4.3.3.1 <i>Brainstorming</i>	71
4.3.3.2 <i>Affinity Diagram</i>	72
4.3.3.3 <i>Prioritization Idea</i>	74
4.3.3.4 <i>User Flow</i>	77
4.3.4 <i>Prototype</i>	80
4.3.4.1 <i>Style Guideline</i>	80
4.3.4.2 <i>High-Fidelity Prototype</i>	84
4.3.5 <i>Test</i>	102
4.3.5.1 Hasil Pengujian Menggunakan Metode SUS (<i>System Usability Scale</i>)	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113
DAFTAR LAMPIRAN	116

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2. 2 Perbandingan Metodologi	11
Tabel 2. 3 Notasi <i>Activity</i> Diagram	19
Tabel 2. 4 Notasi <i>Use Case</i> Diagram	20
Tabel 3. 2 Pertanyaan Wawancara	28
Tabel 3. 3 Aktor Aplikasi KERJAKU	31
Tabel 3. 4 <i>Use Case</i> Aplikasi KERJAKU	32
Tabel 3. 5 <i>Use Case</i> Registrasi Aplikasi KERJAKU	33
Tabel 3. 6 <i>Use Case</i> Login Aplikasi KERJAKU	33
Tabel 3. 7 <i>Use Case</i> Mencari Job Aplikasi KERJAKU	34
Tabel 3. 8 <i>Use Case</i> Lihat Job Aplikasi KERJAKU	34
Tabel 3. 9 <i>Use Case</i> Lihat Profil Perusahaan Aplikasi KERJAKU	34
Tabel 3. 10 <i>Use Case</i> Lamar Job Aplikasi KERJAKU	35
Tabel 3. 11 <i>Use Case</i> Mengelola Profil Aplikasi KERJAKU	35
Tabel 3. 12 <i>Use Case</i> Menyimpan Job Aplikasi KERJAKU	35
Tabel 3. 13 <i>Use Case</i> Lihat Rekomendasi Job Aplikasi KERJAKU	36
Tabel 3. 14 <i>Use Case</i> Lihat Notifikasi Aplikasi KERJAKU	36
Tabel 3. 15 <i>Use Case</i> Lihat Aktivitas Aplikasi KERJAKU	36
Tabel 3. 16 <i>Use Case</i> Buat CV Aplikasi KERJAKU	37
Tabel 3. 17 <i>Use Case</i> Cek CV Aplikasi KERJAKU	37
Tabel 3. 18 <i>Use Case Interview Prep</i> Aplikasi KERJAKU	37
Tabel 4. 1 Daftar Responden Pengujian <i>Prototype</i> Aplikasi KERJAKU	103
Tabel 4. 2 Skenario Register Pengujian Aplikasi KERJAKU	103
Tabel 4. 3 Skenario Login Pengujian Aplikasi KERJAKU	103
Tabel 4. 4 Skenario Lamar <i>Job</i> Pengujian Aplikasi KERJAKU	104
Tabel 4. 5 Skenario Aktivitas Pengujian Aplikasi KERJAKU	104
Tabel 4. 6 Skenario Rekomendasi <i>Job</i> Pengujian Aplikasi KERJAKU	104

Tabel 4. 7 Skenario <i>Bookmark</i> Pengujian Aplikasi KERJAKU	105
Tabel 4. 8 Skenario Perusahaan Pengujian Aplikasi KERJAKU	105
Tabel 4. 9 Skenario Buat CV Pengujian Aplikasi KERJAKU	105
Tabel 4. 10 Skenario Cek CV Pengujian Aplikasi KERJAKU	105
Tabel 4. 11 Skenario <i>Interview Prep</i> Pengujian Aplikasi KERJAKU	106
Tabel 4. 12 Skenario Notifikai Pengujian Aplikasi KERJAKU	106
Tabel 4. 13 Skenario Profil Pengujian Aplikasi KERJAKU	106
Tabel 4. 14 Pengujian Aplikasi KERJAKU	107
Tabel 4. 15 Form <i>Sytem Usability Scale</i> Aplikasi KERJAKU	108
Tabel 4. 16 Skor Hasil <i>System Usability Scale</i>	108
Tabel 4. 17 Skor Rata-Rata Hasil <i>System Usability Scale</i>	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses <i>Design Thinking</i>	12
Gambar 2. 2 <i>How Might We</i>	13
Gambar 2. 3 <i>User Persona</i>	14
Gambar 2. 4 <i>Prioritization Idea</i>	15
Gambar 2. 5 User Flow	16
Gambar 2. 6 Proses <i>Design Thinking</i> Non-Linear	17
Gambar 2. 7 Skala Likert	21
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	23
Gambar 3. 2 <i>Use Case</i> Aplikasi KERJAKU	30
Gambar 3. 3 Activity Diagram Registrasi Aplikasi KERJAKU	38
Gambar 3. 4 Activity Diagram Login Aplikasi KERJAKU	39
Gambar 3. 5 Activity Diagram Mencari Job Aplikasi KERJAKU	40
Gambar 3. 6 Activity Diagram Lihat Job Aplikasi KERJAKU	41
Gambar 3. 7 Activity Diagram Lihat Profil Perusahaan Aplikasi KERJAKU	41
Gambar 3. 8 Activity Diagram Lamar Job Aplikasi KERJAKU	42
Gambar 3. 9 Activity Diagram Mengelola Profil Aplikasi KERJAKU	43
Gambar 3. 10 Activity Diagram Menyimpan Job Aplikasi KERJAKU	44
Gambar 3.11 Activity Diagram Lihat Rekomendasi Job Aplikasi KERJAKU	44
Gambar 3.12 Activity Diagram Lihat Notifikasi Aplikasi KERJAKU	45
Gambar 3.13 Activity Diagram Lihat Aktifitas Aplikasi KERJAKU	46
Gambar 3.14 Activity Diagram Buat CV Aplikasi KERJAKU	47
Gambar 3.15 Activity Diagram Cek CV Aplikasi KERJAKU	48
Gambar 3.16 Activity Diagram Interview Prep Aplikasi KERJAKU	49
Gambar 3. 17 Wireframe Registrasi Aplikasi KERJAKU	50
Gambar 3. 18 Wireframe Halaman Login Aplikasi KERJAKU	51
Gambar 3. 19 Wireframe Halaman <i>Homepage</i> Aplikasi KERJAKU	51
Gambar 3. 20 Wireframe Halaman <i>Job</i> Aplikasi KERJAKU	52
Gambar 3. 21 Wireframe Halaman Perusahaan Aplikasi KERJAKU	53

Gambar 3. 22 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Pekerjaan Aplikasi KERJAKU	54
Gambar 3. 23 <i>Wireframe</i> Halaman Aktivitas Aplikasi KERJAKU	54
Gambar 3. 24 <i>Wireframe</i> Halaman Buat CV Bagian Pertama Aplikasi KERJAKU	55
Gambar 3. 25 <i>Wireframe</i> Halaman Buat CV Bagian Kedua Aplikasi KERJAKU	55
Gambar 3. 26 <i>Wireframe</i> Halaman Cek CV Aplikasi KERJAKU	56
Gambar 3. 27 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Interview Prep</i> Aplikasi KERJAKU	57
Gambar 3. 28 <i>Wireframe</i> Halaman Aktivitas Aplikasi KERJAKU	58
Gambar 3. 29 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Homepage</i> Rekomendasi <i>Job</i> Aplikasi KERJAKU	59
Gambar 3. 30 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Rekomendasi <i>Job</i> Aplikasi KERJAKU	60
Gambar 3. 31 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi Aplikasi KERJAKU	60
Gambar 3. 32 <i>Scoring System Usability Scale</i>	63
Gambar 3. 33 Jadwal Penelitian	64
Gambar 4. 1 Tabel Observasi	67
Gambar 4. 2 <i>Emphathy Map</i>	69
Gambar 4. 3 <i>User Persona</i>	71
Gambar 4. 4 <i>Brainstorming</i>	72
Gambar 4. 5 <i>Affinity Diagram</i>	74
Gambar 4. 6 <i>Priortization Idea</i>	75
Gambar 4. 7 <i>User Flow Sign Up</i>	77
Gambar 4. 8 <i>User Flow Sign In</i>	77
Gambar 4. 9 <i>User Flow Job</i>	77
Gambar 4. 10 <i>User Flow</i> Perusahaan	78
Gambar 4. 11 <i>User Flow</i> Simpan Pekerjaan	78
Gambar 4. 12 <i>User Flow</i> Buat CV	78
Gambar 4. 13 <i>User Flow</i> Cek CV	79
Gambar 4. 14 <i>User Flow Interview Prep</i>	79
Gambar 4. 15 <i>User Flow</i> Aktivitas	79
Gambar 4. 16 <i>User Flow</i> Rekomendasi <i>Job</i>	80
Gambar 4. 17 <i>User Flow</i> Notifikasi	80

Gambar 4. 18 <i>Typography</i> Aplikasi KERJAKU	81
Gambar 4. 19 <i>Color Style</i> Aplikasi KERJAKU	81
Gambar 4. 20 <i>Buttons</i>	82
Gambar 4. 21 <i>Components</i> Aplikasi KERJAKU	83
Gambar 4. 22 <i>Iconography</i>	83
Gambar 4. 23 <i>Grid dan Spacing</i> Aplikasi KERJAKU	84
Gambar 4. 24 <i>High-Fidelity</i> Halaman Register Aplikasi KERJAKU	85
Gambar 4. 25 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Account Settings</i> Aplikasi KERJAKU	86
Gambar 4. 26 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Login</i> Aplikasi KERJAKU	87
Gambar 4. 27 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Homepage</i> Aplikasi KERJAKU	88
Gambar 4. 28 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Job</i> Aplikasi KERJAKU	89
Gambar 4. 29 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Lamar Job</i> Aplikasi KERJAKU	90
Gambar 4. 30 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Perusahaan</i> Aplikasi KERJAKU	91
Gambar 4. 31 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Bookmark</i> Aplikasi KERJAKU	92
Gambar 4. 32 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Buat CV Bagian Pertama</i> Aplikasi KERJAKU ..	93
Gambar 4. 33 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Buat CV Bagian Kedua</i> Aplikasi KERJAKU	93
Gambar 4. 34 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Buat CV Bagian Ketiga</i> Aplikasi KERJAKU	94
Gambar 4. 35 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Buat CV Bagian Keempat</i> Aplikasi KERJAKU ..	94
Gambar 4. 36 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Buat CV Bagian Kelima</i> Aplikasi KERJAKU ...	95
Gambar 4. 37 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Cek CV</i> Aplikasi KERJAKU	96
Gambar 4. 38 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Interview Prep</i> Pertanyaan Umum Aplikasi KERJAKU	97
Gambar 4. 39 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Interview Prep</i> Pertanyaan Teknis Aplikasi KERJAKU	98
Gambar 4. 40 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Aktivitas</i> Aplikasi KERJAKU	99
Gambar 4. 41 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Rekomendasi Job</i> Aplikasi KERJAKU	100
Gambar 4. 42 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Notifikasi</i> Aplikasi KERJAKU	101
Gambar 4. 43 <i>Prototype</i> Aplikasi KERJAKU	102
Gambar 4. 44 <i>System Usability Scale Scoring</i>	109

LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Tahap <i>Emphatize</i>	116
Lampiran 1.1 Hasil Wawancara 1.....	116
Lampiran 1.2 Hasil Wawancara 2.....	119
Lampiran 1.3 Hasil Wawancara 3.....	121
Lampiran 1.4 Hasil Wawancara 4.....	124
Lampiran 1.5 Hasil Wawancara 5.....	126
Lampiran 2 Pengujian.....	128
Lampiran 2.1 Pengujian Responden 2.....	128
Lampiran 2.2 Pengujian Responden 3.....	128
Lampiran 2.3 Pengujian Responden 4.....	129
Lampiran 2.4 Pengujian Responden 5.....	129
Lampiran 3 Wawancara Tahap Test.....	130
Lampiran 3.1 Hasil Wawancara 1.....	130
Lampiran 3.2 Hasil Wawancara 2.....	135
Lampiran 3.3 Hasil Wawancara 3.....	139
Lampiran 3.4 Hasil Wawancara 4.....	143
Lampiran 3.5 Hasil Wawancara 5.....	148
Lampiran 4 Persetujuan Seminar Proposal.....	152
Lampiran 5 <i>Software Requirements Specification</i>	153